

LES MÉTIERS du CINÉMA d'ANIMATION

L'animateur



la leçon du mouvement

L'animateur décompose les mouvements d'une marionnette en respectant la **règle des 24 images par seconde**. Il voit donc défiler devant ses yeux 1 440 images pour 1 minute de film et 86 400 images pour 1 heure.

Le mouvement se compose de poses clés et d'intervalles :

- Les **poses clés** sont les poses principales qui structurent le mouvement.

- Les **intervalles** sont les poses qu'il faut rajouter entre chaque pose clé pour compléter le mouvement.

Le **rythme du mouvement** est un juste équilibre entre les intervalles et le nombre d'images prises entre chaque pose.

Par exemple, pour donner un **effet de vitesse**, on filme les images une par une, alors qu'à vitesse normale on prend 2 clichés entre chaque intervalle.

À partir de 3 clichés entre chaque intervalle, on donne l'impression d'un **mouvement saccadé**.

L'animation est aussi un juste équilibre entre le mouvement et les temps d'arrêt de celui-ci.

Un **temps d'arrêt** est, par exemple, le temps que reste un personnage le bras en l'air pour montrer un objet avant de le baisser.

Pour éviter qu'un mouvement soit trop brut, on peut le commencer avec un **amorti de départ** et l'arrêter avec un **amorti d'arrivée**.

Une même action peut être **animée de manières très différentes** : un personnage qui marche gaiement s'anime différemment d'un personnage triste, fatigué, énervé ou pressé. L'animateur s'adapte à la situation rencontrée par le personnage.

les outils de l'animateur

LA FEUILLE D'EXPOSITION

indique la durée du mouvement des lèvres de la marionnette image par image



LES BOUCHES

servent à faire parler ou donner des expressions aux personnages



LA PINCE À ÉPILER / LA POINTE

servent à placer ou déplacer divers petits éléments



LE LINE TEST

programme informatique servant à vérifier le mouvement de la marionnette



L'APPAREIL PHOTO ET SON BOUTON-POUSSOIR

servent à photographier image par image les différentes poses de la marionnette



LES PERLES

servent à faire les yeux des personnages



LES MÉTIERS du CINÉMA d'ANIMATION

L'animateur

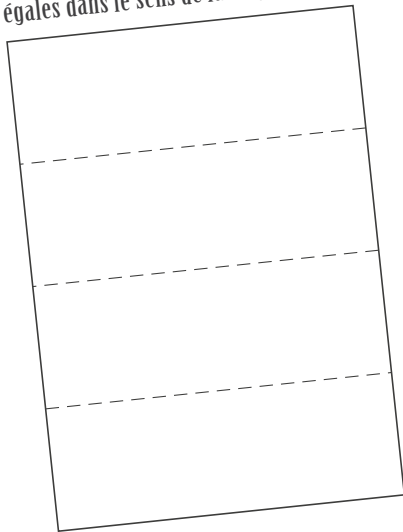


Matériel : crayon à papier,
ciseaux ou massicot,
feuille de papier A4 blanche

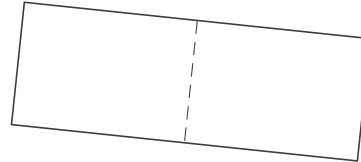
Niveau
☆☆☆

l'atelier du
folioscope
à 2 images

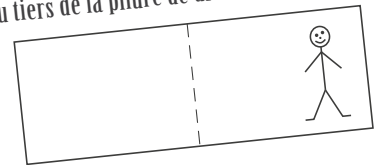
Découpez une **feuille A4** en quatre parties
égales dans le sens de la largeur.



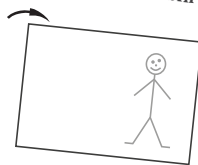
Pliez en deux l'un des quatre morceaux
de feuille dans le **sens de la largeur** puis
ouvrez-le de nouveau pour obtenir une
pliure en son centre.



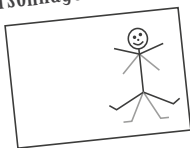
Dessinez sur la partie droite de la feuille un **bonhomme tout simple** en appuyant bien sur votre crayon. L'important dans cet exercice, c'est le **mouvement** et non la qualité du dessin. Attention, dessinez au tiers de la pliure de droite !



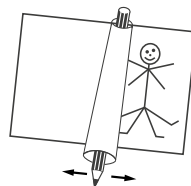
Repliez la partie gauche de la feuille
par-dessus le dessin. En regardant bien,
vous voyez le dessin par **transparence**.



Décalquez à l'identique la **tête** et le **corps**
du personnage (aidez-vous, si vous le
pouvez, d'une fenêtre pour mieux voir
la transparence). Décalez les **bras** et
les **jambes** du personnage.



Enroulez le **dernier dessin** du personnage
avec les bras en l'air autour de votre
crayon à papier (attention n'enroulez pas
les 2 dessins). Faites passer votre crayon
de gauche à droite sur le dessin du haut
pour qu'il couvre et découvre le dessin du
bas. **Le personnage bouge !**



Nota bene : si vous êtes
gaucher, référez-vous aux
schémas ci-dessous :

